Het handboek voor Blinken

Danny Allen
Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf
Vertaling: Jaap Woldringh

Het handboek voor Blinken

Inhoudsopgave

1 Inleiding **5**

2 Met Blinken spelen **6**

2.1 Een spelletje starten 7

2.2 Een nieuwe topscore invoeren 8

2.3 Enkele tips 8

3 Opties voor toegankelijkheid **9**

4 Dankbetuigingen en licentie **11**

Samenvatting

Blinken is een oud geheugenspelletje uit de jaren 1970, nu uitgebracht voor KDE.

Hoofdstuk 1

Inleiding

Blinken is gebaseerd op een elektronisch spelletje uit 1978, waarin de spelers steeds langere reeksen moeten onthouden. Op het apparaat zijn 4 verschillend gekleurde knoppen aanwezig, elk met een eigen geluid. Deze knoppen lichten op in een willekeurige volgorde, waarmee een reeks wordt gemaakt, die de speler moet onthouden. Als de speler erin slaagt zich de reeks te herinneren, in de juiste volgorde, gaat hij/zij naar het volgende niveau, waar een soortgelijke reeks, maar een stap langer, wordt aangeboden. Indien dit niet lukt, heeft hij/zij het spel verloren, en moet hij/zij weer helemaal van voren af aan beginnen. Het doel is een hoge score te behalen - elke stap in de reeks is een punt waard, dus een goede invoer van een reeks van 8 lichtjes is 8 punten waard op de tabel van de hoogste scores.

Hoofdstuk 2

Met Blinken spelen

Dit is het scherm bij het starten van Blinken, met het algemene beeld van de toepassing. Het grootste deel van het scherm wordt in beslag genomen door het apparaat, met de 4 gekleurde knoppen, en met de besturing (scoreteller, **Start**-knop, etc.) in het midden. De huidige status van het spel wordt getoond op een velletje papier onder het apparaat. In de hoeken van de toepassing zijn drie knoppen:

Met de knop **Topscores tonen** wordt een dialoog geopend waarin de tabel **Topscores** wordt getoond voor elk van de 3 moeilijkheidsgraden (u kunt de tabel met de **Topscores** ook vinden door te klikken op de scoreteller):

Met de knop **Afsluiten** wordt de toepassing afgesloten:

De knop **Help** is speciaal, doordat er 4 knoppen onder liggen, die zichtbaar worden als de muis boven de knop **Help** wordtgehouden. Ze geven toegang tot het **Handboek van Blinken** (dit document), **Instellingen tonen/verbergen**, en **Informatie over Blinken** en **over KDE**:

Je kunt even uitproberen hoe het spel werkt, door op de gekleurde knoppen te klikken in het hoofdscherm. De knoppen lichten dan op, en je hoort bij elk ervan een andere toon.

2.1 Een spelletje starten

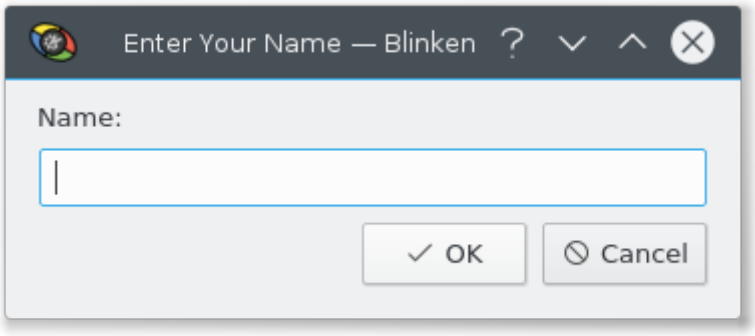
Als je eenmaal weet hoe het werkt, kan je een spelletje beginnen door op de **Startknop** in het midden te klikken. Hierdoor wordt het apparaat 'aangezet', wat is te zien aan de scoreteller.

Er zijn 3 spelniveaus in Blinken:

- Niveau 1 is het gemakkelijkste, omdat je dan de meeste tijd krijgt.
- Niveau 2 is het tussenliggende niveau, en is hetzelfde als niveau 1, maar je krijgt wat minder tijd.
- Niveau ? is het moeilijkste niveau van Blinken. Je krijgt net zoveel tijd als in niveau 2, maar elke reeks is geheel willekeurig, en niet een voortzetting van de vorige reeks, zoals in de andere niveaus.

2.2 Een nieuwe topscore invoeren

Als je erin slaagt een topscore te bereiken, dan komt die in de tabel voor de **Topscores**. In een dialoog kun je je naam invullen voor de score in de tabel:



Er worden voor elk niveau alleen de 5 hoogste scores bijgehouden, dus wees niet teleurgesteld als het je niet lukt om op de lijst te komen!

2.3 Enkele tips

Blinken is een erg goed geheugenspelletje, maar je hoeft niet echt een goed geheugen te hebben om er mee te kunnen spelen. Met behulp van de volgende tips kun je heus wel goede scores behalen:

- Als je PC luidsprekers heeft, kun je die zo hard aanzetten dat je de tonen goed kunt horen bij het oplichten van de gekleurde knoppen.
- Experimenteer met de muis en met het toetsenbord, om na te gaan wat je het beste bevalt.
- Probeer je een reeks te herinneren als een reeks van kleuren.
- Probeer je een reeks te herinneren als posities op het scherm.

Hoofdstuk 3

Opties voor toegankelijkheid

Om het bepaalde gebruikers mogelijk te maken met Blinken te spelen, zijn er diverse toegangsmogelijkheden in Blinken ingebouwd.

Om de toegankelijkheidsopties van Blinken te kunnen zien en wijzigen, klikt u op de **Ctrl**-toets (als er geen spelletje actief is):

Keer terug naar het scherm voor het spel door opnieuw de **Ctrl**-toets in te drukken.

Behalve met de muis, kan Blinken ook met het toetsenbord worden gespeeld.

De standaard toetsen hiervoor zijn de toetsen **1**, **2**, **3**, **4**.

U kunt de toetsen wijzigen door op de knop te klikken met de muis. Deze licht dan op, en wacht op invoer. Klik op de gewenste toets op het toetsenbord, deze wordt dan de aan deze knop gekoppelde toets.

Meer opties zijn beschikbaar in het midden van het venster: Geluid en Lettertype.

- Door het kruisje van Geluid weg te halen, wordt in Blinken het geluid uitgezet.

- Door het kruisje van Lettertype weg te halen, wordt een standaard lettertype gebruikt voor het weergeven van de status, in plaats van het standaard handgeschreven lettertype.

Hoofdstuk 4

Dankbetuigingen en licentie

Blinken

Program copyright 2005 Albert Astals Cid aacid@kde.org and Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Medewerkers:

- ″Steve″ lettertype: Steve Jordi steve@sjordi.com
  Overzetten naar Android: zhang hanyang hanyangzhang@qq.com

Documentatie copyright 2005 Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op http://www.kde.nl/bugs.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Jaap Woldringh jjhwoldringh op kde punt nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de GNU vrije-documentatie-licentie.

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de GNU General Public License.